Les situations de niveau 3 :

- Les objectifs attendus à ce niveau :

- Grimper vite dans les passages difficiles et lentement dans les passages plus faciles.

- Construire des positions de moindre effort (PME).

- Enrichir son répertoire gestuel (apprendre des mouvements).

- Devenir autonome (sécu, communication, matos..).

- Améliorer la gestion de ses ressources.

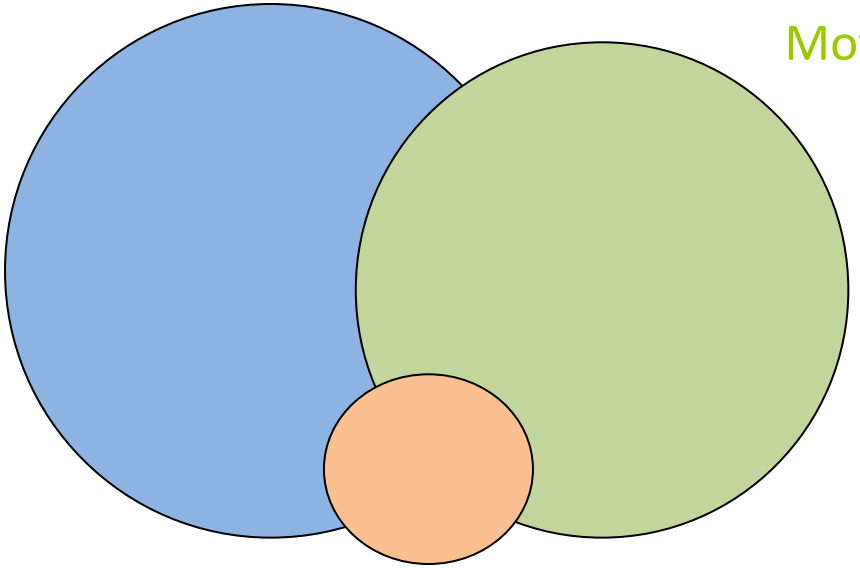
Samuel.perrier@unice.fr
wwwsamperrier.com

La pratique de l'escalade en N3 :

- L'escalade en niveau 3, met en évidence 3 niveaux compétence :

Prise d'information

Amélioration de la technique



Motricité et émotions

A ce niveau il faut savoir gérer ses mouvements et chercher à ce que l'effort dure, il faut donc savoir s'économiser, c'est se connaître soi-même.

Sécurité

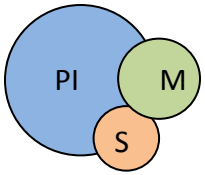
Il faut devenir autonome

Samuel.perrier@unice.fr
wwwsamperrier.com

Proposition de situations N3:

Mazuel Elsa

L'écureuil



C'est un jeu qui peut se faire aussi bien en salle de pan que sur une S.A.E. Il amène l'enfant vers l'escalade en tête.

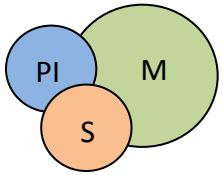
Objectifs et buts	Critère de réalisation	Remédiassions	Critères de réussite
- Apprendre à l'enfant à utiliser du matériel typique d'escalade même sur une salle de pan. - S'initier à la technique du mousquetonnage. - Amener à définir l'escalade en tête pour une future initiation.	Réaliser une traversée en essayant de mousquetonner sa graine (matérialisée par un bracelet de couleur) aux mousquetons rencontrées et marquer le plus de point possible. Les plaquettes sont repérables en étant entourées et le point correspondant sera indiqué à coté de celles-ci.	Le jeu se fait par 3 ou 4 équipes de 5 enfants. Une couleur de bracelet correspond à une équipe. Sur un parcours matérialisé par une prise de départ et d'arrivée, il faut clipper le bracelet au mousqueton , il y a autant de bracelets par élèves que de mousquetons. Le but étant de marquer le plus de point, il faut donc chercher à aller à la plaquette qui représente le plus de point. Chaque enfant a 3 essais. A chaque chute l'enfant perd 1 graine.	-Mousquetonner son bracelet au mousqueton. - Laisser le bracelet en place. - Ne pas repartir en arrière. - On peut mettre sa graine 2 fois seulement sur le même mousqueton. - Désescalader. - Marquer le plus de point possible pour l'équipe. - Les points sont comptabilisés sur un tableau par le professeur

Samuel.perrier@unice.fr
wwwsamperrier.com

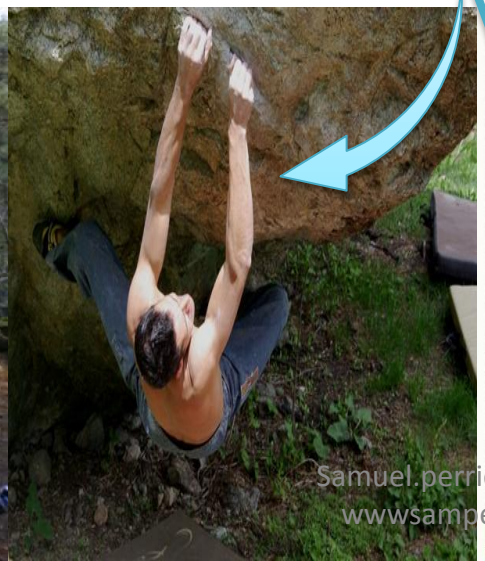
Floriant Pesce

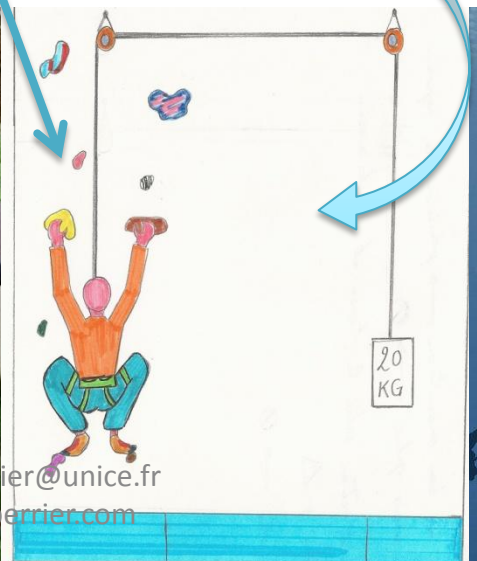
Le jeté !!

Mouvement d'impulsion en vue d'aller atteindre une prise qui n'aurait pu être atteinte normalement. Le jeté est très utilisé en escalade de bloc.



Objectifs et Buts	Critère de réalisation	Remédiassions	Critères de réussite
L'objectif du jeté est d'atteindre une prise lointaine, qui n'est pas à porter de bras. Ce mouvement à donc pour but d'élancer son corps vers le haut de la paroi ou vers une prise latérale qui est inaccessible sans un tel geste. Il ne faut pas essayer à se rapprocher de la voie, on risquerait de cogner une prise et/ou de se faire mal.	Dans un premier temps, choisir une prise d'arrivée. Pour réaliser un jeté, il est nécessaire de bien tenir sur ses appuis (mains et pieds), pour pouvoir, d'un seul mouvement « jeter » son corps vers le haut de la voie. La position de départ est généralement : - bras tendus - jambes fléchies - sur la pointe des pieds. On va donc tirer sur ses b… pousser sur ses jambes pour atteindre la prise d'arrivée.	Si on n'arrive pas à atteindre la prise, essayer de viser plus haut, au dessus de celle-ci pour que l'atteinte de la prise nous paraisse plus simple. On peut également installer un système de contrepoids, à l'aide de 2 poulies et d'un poids fixé au bout de la corde (l'autre bout est au grimpeur). Et donc en s'élançant, la personne ne se sentirait pas lâchée, mais légèrement aidée.	Le jeté est réussi si la prise est atteinte et correctement (pas du petit doigt par exemple). Et que le grimpeur a un bon maintien de celle-ci.



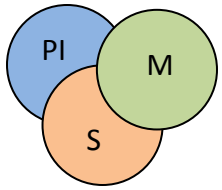


Samuel.perrier@unice.fr
wwwsamperrier.com

Mazuel Elsa

Le béret volant

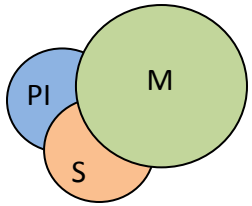
A ce niveau, le jeu du béret adapté à escalade développe tous les facteurs intervenants dans cette activité. La sécurité est privilégiée dans l'apprentissage de la chute. La prise d'information est nécessaire pour la rapidité et la résistance physique et par conséquent cela travaille la motricité et la maîtrise des émotions. C'est donc un programme complet et ludique à but éducatif dans la pratique physique.



Objectifs et buts	Critère de réalisation	Remédiations	Critères de réussite
- Gérer son effort - Travailler la prise d'information - Valider la PME découverte et pratiquée en N2 - Savoir chuter en toute sécurité.	-Réaliser un parcours de la prise D à l'objet le plus vite possible. - Récupérer l'objet avant son adversaire en se plaçant dans une PME. - Repasser sur 4 appuis et chuter en toute sécurité c'est-à-dire se pousser légèrement du mur, contrôler sa chute et arriver face au mur par les pieds.	-Le jeu se fait avec 2 équipes de 8 élèves. Chaque élève s'attribue un numéro. - Le professeur appelle un numéro, les 2 élèves correspondant doivent aller de la prise de départ à l'objet le plus vite possible et chuter en respectant les cosignes de réalisation. - Au début de la séance il faut veiller à placer l'objet assez bas pour que les chutes ne soient pas dangereuses si celles-ci se sont pas correctement effectuées. Une fois l'exercice validé on peut augmenter la hauteur. - Chaque élève a 3 essais si il y a une chute avant d'avoir attraper l'objet et recommence le parcours à la prise de départ.	-Partir de la case départ - Aller récupérer l'objet - Chuter en arrivant sur les pieds face au mur Si les consignes sont respectées cela fait marquer 1 point à l'équipe sinon l'équipe qui n'a pas respecter les consignes se verra perdre 1 point.

Samuel.perrier@unice.fr
www.samperrier.com

Parcours memory



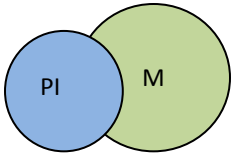
Objectif et buts	Critère de réalisation	Remédiations	Critères de réussite
-Création d'un parcours. -Travailler sa mémoire et sa condition physique.	Choisir un pan de mur avec un bon nombre de prise en fonction de son niveau.	Le nombre de grimpeur importe peu du moment qu'ils sont plus de 2. Sachant que plus il y a de grimpeur, plus la partie sera difficile. Le 1er grimpeur trouve une prise de départ et invente un début de parcours avec 2 mouvements, puis redescend. Le second repart du départ, refait le début de parcours et y rajoute 2 mouvements, et ainsi de suite... Si un grimpeur se trompe de prise ou s'il n'arrive pas à finir le parcours il est éliminé. Le dernier grimpeur restant étant le vainqueur.	-Se souvenir du parcours créé par ses camarades, donc être attentif! -Parer le grimpeur. -Gérer ses efforts. -Être inventif. -Même si le nombre de joueur importe peu, il est préférable pour le bon déroulement de l'exercice d'être 4/5. -La difficulté peut changer en faisant faire plus ou moins de mouvements par grimpeur.

Etudier le mur

Créer son parcours

Inventer des mouvements

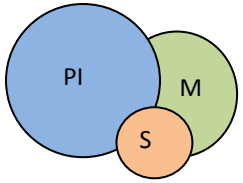
On s'emmêle



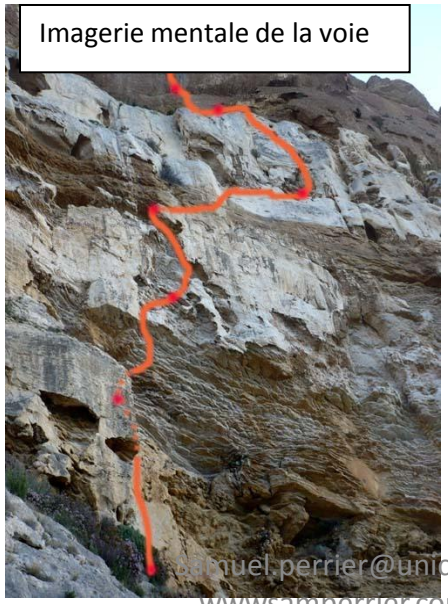
Objectifs et buts	Critère de réalisation	Remédiations	Critères de réussite
-Apprendre à se déplacer avec des contraintes afin d'expérimenter diverses façons de progresser dans une voie.	- Placer une ru balise au milieu de la voie dans le sens de la longueur. - Grimper avec comme condition d'utiliser les prises qui sont à gauche de la ru balise avec la main droite, et les prises qui sont à droite de la ru balise avec la main gauche.	- On peut mettre la même condition, en rajoutant les pieds. Ou encore croiser seulement les pieds et utiliser les mains normalement. - On peut aussi mettre les deux pieds ou les deux mains du même coté de la ru balise.	-Arriver en haut de la voie en ayant respecté les conditions de départ.

Samuel.perrier@unice.fr
www.samperrier.com

La photo virtuelle

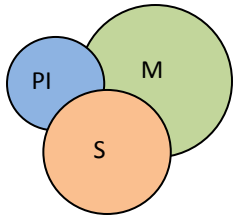


Objectif	But	Critère de réalisation	Remédiations	Critères de réussite
Apprendre à lire une voie pour grimper. Mémoriser un passage. Repérer les difficultés, les enchainements.	Par binôme, grimper en annonçant d'en bas sur un schéma, les prises choisies pour accéder à une zone. L'observateur retrace l'ascension du grimpeur, puis comparaison avec le schéma tracé supposé.	Mémorisation. Anticipation des mouvements. Détermination des passages clefs, économie des efforts, mouvements réfléchis.	Laisser le choix du nombre de prises possibles. Diminuer les choix. Difficulté de la voie, inclinaison, surplomb…	S'approcher le plus du schéma des choix opérés en bas de la voie.

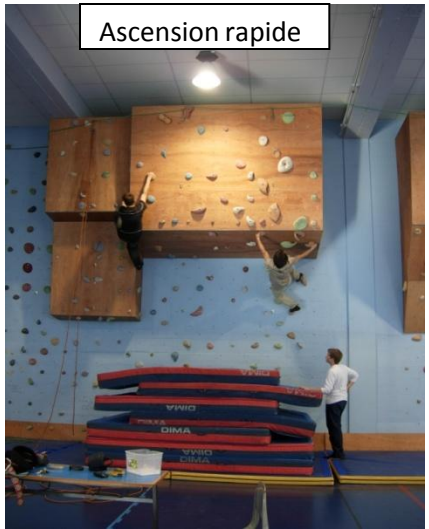


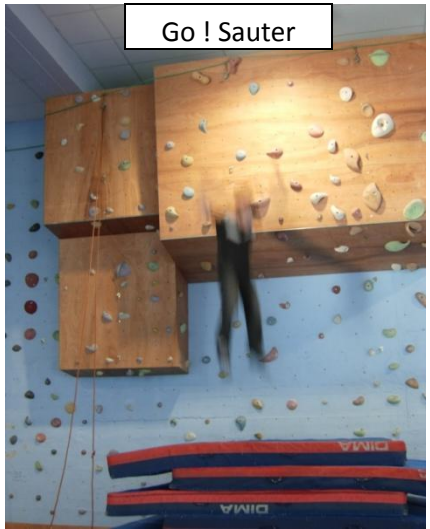
Grimpe forest

C'est un jeu adapté aux enfants ayant déjà une maitrise de l'activité de grimpe, il se pratique en SAE (surplomb). Par la formation de deux équipes qui seront en « compétition » de rapidité, les élèves lors de leurs ascension, travaillent la motricité, la capacité physique, ainsi que la fluidité du déplacement vertical (mur) et horizontal (surplomb). Cet exercice présenté sous forme de jeu aide au développement de la maitrise des émotions, ainsi qu'à la prise d'information (sécurité, motricité …)



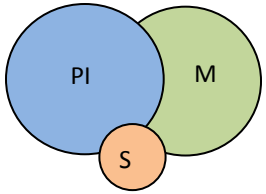
Objectif	But	Critère de réalisation	Remédiations	Critères de réussite
- La prise d'information - La rapidité - Précision des déplacements - Economie des efforts, de l'énergie	Deux équipes de 6 personnes sont au départ (en ligne) en bas de la voie à réaliser. Plusieurs tapis sont placés au pied du mur : Au signal les premiers de chacune des équipes grimpent le plus rapidement possible. Arrivé en haut de la voie ils désescaladent et se laissent tomber dans les tapis à hauteur sécurisé. Les autres enchainent. L'équipe qui est la plus rapide, dont tous les membres ont terminés la voie est Gagnante.	- lecture de la voie - observation des mouvements successifs des membres de son équipe - assurer ses mouvements - être prudent lors de la désescalade d'une partie de la voie - gérer la hauteur de chute	Cotation des voies plus ou moins élevée. Surplomb plus ou moins important, hauteur de la voie. Distribution hétérogène des niveaux d'escalade dans les équipes.	Réussir l'ascension de la voie le plus rapidement possible en ayant économisé ses efforts, sauter dans les tapis sans appréhension de la chute.





samuel.perrier@unice.fr
www.samperrier.com

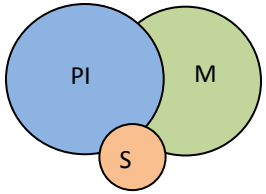
Prise de tête !



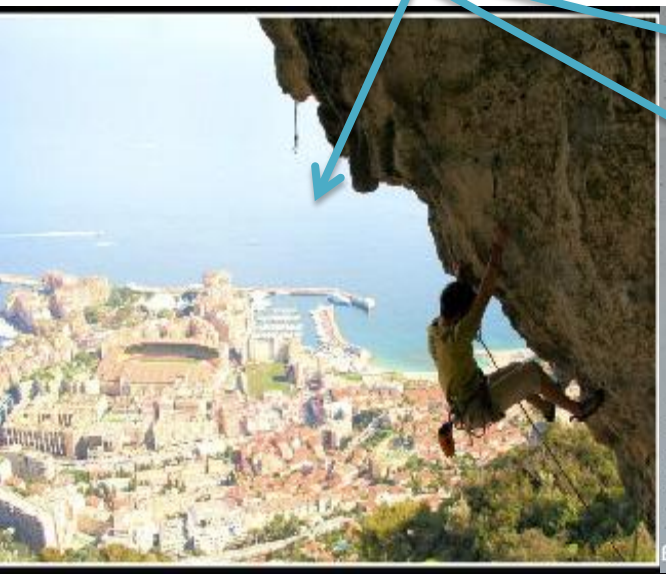
Objectif	But	Critère de réalisation	Remédiations	Critères de réussite
• Améliorer les appuis. • Développer son répertoire gestuelle. • S'économiser. • Conduit à développer des PME plus facilement.	Dans une voie choisie, grimper : • 1 fois sans contraintes. • 1 fois en déplaçant 1 main pour un pied. • 1 fois en déplaçant 2 mains pour un Pied. • 1 fois en déplaçant 1 main pour 2 pieds. • Essayer de grimper bras tendus.	Choisir une voie assez facile avec des formes de pieds et placements variés.	• Aider l'élève dans ses choix et placements de pieds. • Illustration avec la méthode de l'escalier ou du bloc.	•Ne pas hésiter sur les appuis et leur choix. • Grimper relâché et de manière fluide. • Pouvoir retranscrire certains mouvements techniques.

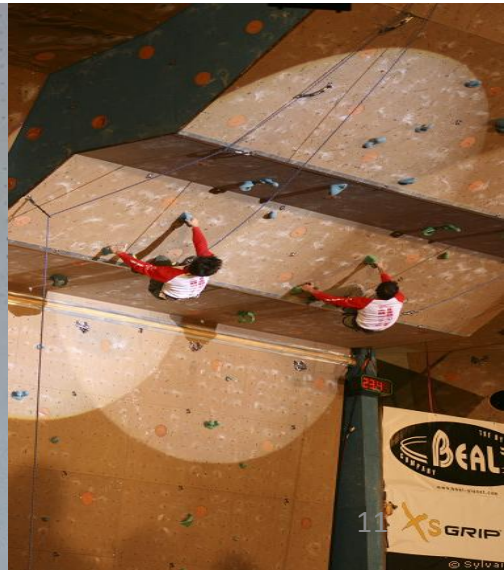
Escalade de vitesse

Cette situation s'adresse à des grimpeurs de tous niveaux mais plus généralement de niveaux confirmé à expert. Elle est utile pour tous les projets de voies dures et pour la progression.



Objectif	But	Critère de réalisation	Remédiations	Critères de réussite
Grimper le plus efficacement possible avec un maximum de rapidité le projet de voie.	• Mettre du rythme dans son escalade pour grimper économiquement. • Adapter sa vitesse en fonction des situations.	• Trouver une voie réalisable « après travail ». • Connaître les mouvements de la voie.	• Choisir un projet plus facile ou plus dur. • Faire le même exercice avec des voies « à vue ».	•Enchaîner la voie. • Accélérer dans les sections dures et s'économiser dans les sections faciles. • Sentir la différence avec une escalade non rythmée.

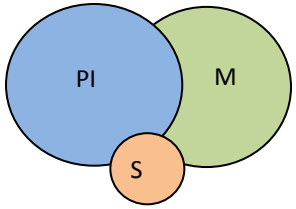




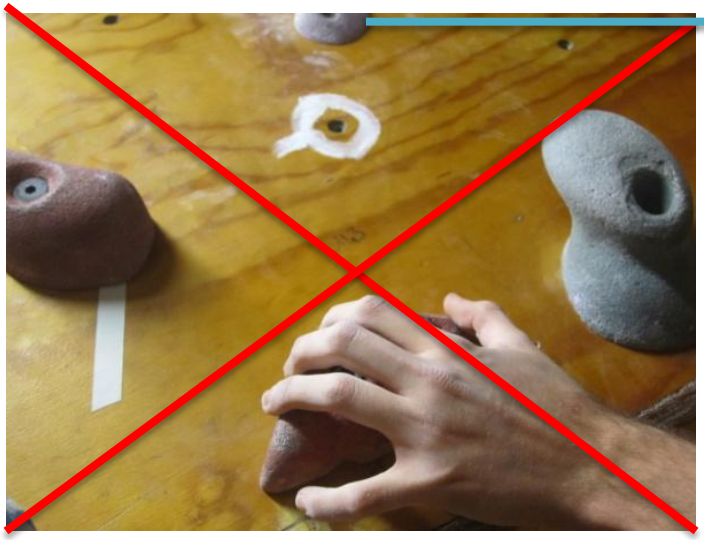
Samuel.perrier@unice.fr
www.samperrier.com

Arrêt au stand

Jeux à réaliser en SAE ou en salle de pan avec de préférence beaucoup de voies. Il apprend à stationner sur les prises de moindre effort (PME) pour se reposer ou clipper .



Objectif	But	Critère de réalisation	Remédiations	Critères de réussite
•Améliorer sa lecture •Reconnaitre les prises de moindre effort (PME) •Gérer l'effort durant le clipage •Savoir trouver un repos	•Définir les PME	•Grimper en tête •Parcours nécessitant des repos •L'assureur ou le pareur connaissent l'emplacement des PME et comptabilise le nombre de PME utilisés pour le clipage et/ou le repos (1 PME utilisé correctement rapporte 1 point)	l'élève est en difficulté : •Identifier les prises (ex: les entourer) Pour aller plus loin : •cotation plus élevé ainsi les PME se feront plus rare, il faudra alors choisir une prise avec une orientation favorable pour clipper	•Avoir le plus de point possible



Piton

PME

Samuel.perrier@unice.fr
wwwsamperrier.com

Mazuel Elsa

Test final !

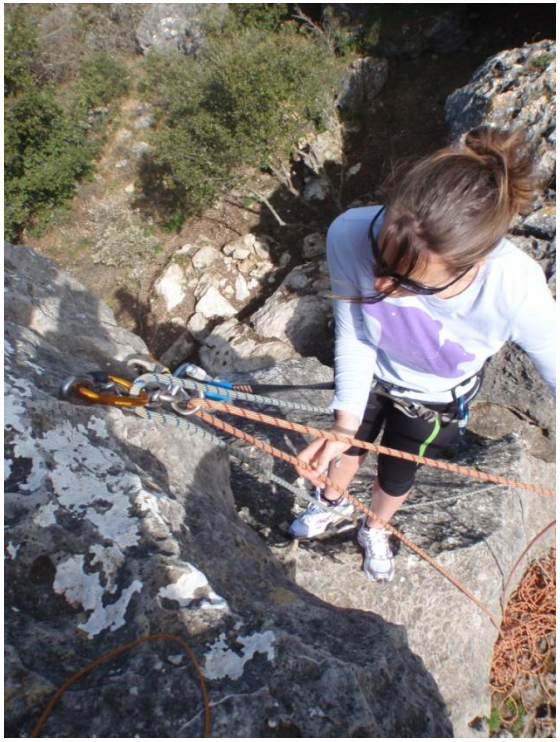
S

L'évaluation finale comporte 3 tests.
Ils ont tous les 3 le même but: l'acquisition de l'autonomie.

Test n°1

Objectifs et buts	Critère de réalisation	Remédiations	Critères de réussite
Installer un rappel tout en étant assuré en moulinette.	Installation et descente sécurisée	Rappel effectué en corde en double Faire un imperdable Faire huit en double.	Savoir faire un rappel avec un huit avec pour autobloquant: - Shunt - Prussik

Installation du rappel



Descente huit + shunt

Descente huit + prussik

S

Test n°2

Objectifs et buts	Critère de réalisation	Remédiations	Critères de réussite
Grimper en moulinette / tête	Grimper en moulinette tout en passant sa corde de 5m dans toutes les dégaines dans le bon sens.	Clipper sa dégaine et corde pour que le bout puisse sortir sans peine	Avoir 2 assureurs, celui qui assure en moulinette et l'autre en tête. Faire la manip' de relais avec la corde (scotch sur l'autre).

Samuel.perrier@unice.fr
www.samperrier.com

S

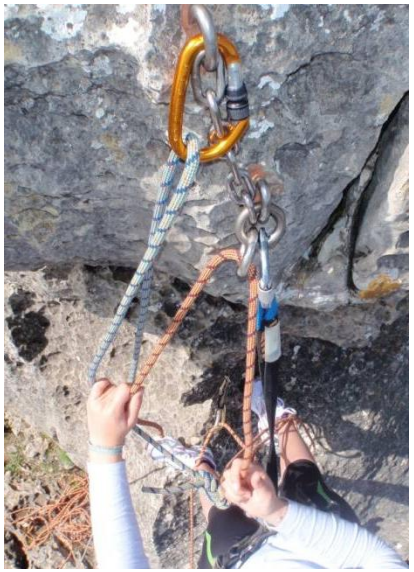
Test n°3

Objectifs et buts	Critère de réalisation	Remédiations	Critères de réussite
Installer sa corde au relais en étant doublement assuré.	Redescendre assuré en ayant passé sa corde dans l'anneau.	Encordement dés encordement	Doubler avec un mousqueton en haut de voie. Exécuter à 3 m de haut.

Arrivée au relais:
Se vacher puis faire un imperdable

Défaire son nœud

Passer sa corde dans l'anneau



Refaire son nœud

SITUATIONS Niveau 3

Le Slalom

S1	Objectif	But	Critères de réussite	Critères de réalisation	Remédiation

Samuel.perrier@unice.fr
wwwsamperrier.com

SITUATIONS Niveau 3

Test technique

S4	Objectif	But	Critères de réussite	Critères de réalisation	Remédiation
	Devenir autonome dans une cordée	Installer un rappel tout en étant assuré en moulinette.	Installation et descente sécu	Corde en double, imperdable, huit en double.	Huit, shunt, prussik, seul
		Installer sa corde au relais en étant doublement assuré.	Redescendre assuré en ayant passé sa corde dans l'anneau.	Encordement désencordement	Doubler avec un mousqueton en hait de voie. Exécuter à 3 m de haut.
		Grimper en moul/tête	Passer sa corde de 5m dans toutes les dégaines dans le bon sens	Cliper sa dégaine et corde pour que le bout puisse sortir sans peine	Corde réelle, assureur réel en plus. Manip de relais avec cette corde (scotch sur l'autre).
		Chute	Arriver face au mur par les pieds	Se lâcher en gardant le contrôle de son corps	2 assurages, boucle élastique, dévers, grosse prise main.

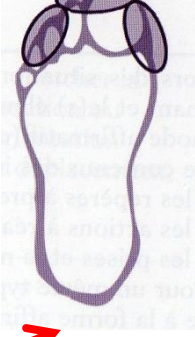
Samuel.perrier@unice.fr
wwwsamperrier.com

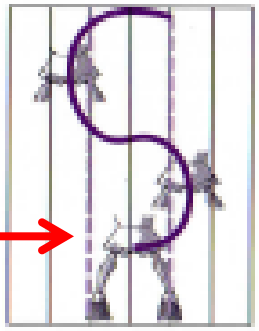
Lézard infatigable

Dominante TECHNIQUE

Ce grimpeur est organisé par la diminution de fatigue. Le sens qu'il donne à l'escalade est l'efficacité du déplacement et la recherche d'économie.
L'escalade est perçue comme une activité de recherche de moindre effort..

Action des bras et des mains.	Grimpe de profil = économie . L'action des bras est coordonnée avec l'action des jambes. Ceci occasionne une grimpe ample et rythmée par la difficulté. Il grimpe en utilisant tous les sens de prises (les obliques, les inversées, etc.) et identifie des points de repos.
Action des jambes et des pieds.	L'élève grimpe en continuité de poussée de jambes et il utilise toutes les surfaces du pied (carre externe surtout). La poussée de jambe s'oppose à la traction des bras = grimpe croisée. La poussée est totale et précise, le **jeté devient inutile**. Info pertinente = le pointage et le guidage.
Equilibre	Bassin et CG au dessus des appuis-pieds et au-delà pour monter les mains plus haut.
Espace de grimpe et info	Son espace de grimpe s'élargit. Mouvements de tête dans tous les sens.
Distance de grimpe	30 min = 70m





Samuel.perrier@unice.fr
wwwsamperrier.com

hors-série n° 3 du 19 juin 2008

PROGRAMME DE L'ÉCOLE MATERNELLE - PETITE SECTION, MOYENNE SECTION, GRANDE SECTION

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS (devenir élève, s'approprier le langage, découvrir l'écrit…)

L'activité physique et les expériences corporelles contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant. Elles sont l'occasion d'explorer, de s'exprimer, d'agir dans des **environnements familiers, puis, progressivement, plus inhabituels.** Elles permettent de se situer dans l'espace.
L'enfant découvre les possibilités de son corps ; il apprend à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques mesurés, et à fournir des efforts tout en modulant son énergie.

Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste.
Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

Grâce aux diverses activités, les enfants acquièrent une image orientée de leur propre corps. Ils distinguent ce qui est : devant, derrière, au-dessus, au-dessous, puis à droite et à gauche, loin et près.

Ils apprennent à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par eux ; ils verbalisent et représentent ces déplacements.

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :
- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ;
- coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ;
- s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ;
- se repérer et se déplacer dans l'espace ;
- décrire ou représenter un parcours simple.

hors-série n° 3 du 19 juin 2008

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE (CP-CE1)

=>Réaliser une performance
=>**Adapter ses déplacements à différents types d'environnement**
- Activités d'escalade : grimper jusqu'à 3 m et redescendre (mur équipé).
- Activités aquatiques et nautiques : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter.
- Activités de roule et glisse : réaliser un parcours simple en roller ou en vélo.
- Activités d'orientation : retrouver quelques balises dans un milieu connu.
=>Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement
=>Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE (CE2-CM1-CM2)

=>**Adapter ses déplacements à différents types d'environnement**
- Activités d'escalade : grimper et redescendre sur un trajet annoncé (mur équipé).
- Activités de roule et glisse : réaliser un parcours d'actions diverses en roller, en vélo, en ski.
- Activités d'orientation : retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte.

Sauf pour la salle de pan : grimpe

REGLEMENTATION : projet pédagogique pour activité à « ENCADREMENT RENFORCÉ »

Avant tout, l'enseignant(e) doit avertir son I.E.N (par l'intermédiaire du conseiller pédagogique en EPS), qu'il a **l'intention** de programmer une activité d'escalade. (>2,50)

L'enseignant(e) de la classe doit être secondé(e) par un adulte qualifié et agréé qu'il soit rémunéré ou non.

Ecoles MATERNELLES, classes maternelles ou classes élémentaires avec section enfantine.

(cf la circulaire n°99-136 du 21 septembre 99 parue au BO EN Hors Série n° 7 du 23 septembre 99) :

- Jusqu'à 12 élèves :
l'enseignant(e) de la classe + un intervenant qualifié ou bénévole, agréé ou un autre enseignant.

- Au-delà de 12 élèves :
Un intervenant qualifié ou bénévole, agréé ou un enseignant supplémentaire pour six élèves.

Ecoles ÉLÉMENTAIRES

(cf circulaire n°99-136 du 21-09-1999) :

- jusqu'à 24 élèves :
L'enseignant(e) de la classe + un intervenant qualifié ou bénévole, agréé, ou un autre enseignant.

Au–delà de 24 élèves :
L'enseignant(e) + un intervenant qualifié ou bénévole, agréé, ou un autre enseignant pour 12 élèves.

Les qualifications des intervenants extérieurs potentiels

Tout intervenant doit être agréé par l'Inspecteur d'académie, directeur des services départementaux.

Les intervenants rémunérés :

- B.E.E.S option escalade,
- certificat de pré qualification attestant de la qualité d'éducateur sportif stagiaire (en formation BE).
- diplôme d'Aspirant-guide et de celui de Guide de haute montagne.
-Les éducateurs territoriaux et les conseillers territoriaux des APS, employés par la mairie.

Les intervenants bénévoles :

« L'agrément d'un intervenant bénévole est lié à la participation à un stage spécifique ou à des journées d'information organisées par la commission départementale pour l'éducation physique et sportive dans le premier degré » (cf circulaire n°99-136 du 21-9-1999).

Tout intervenant bénévole doit avoir satisfait à un test mis en place par la commission départementale d'agrément

Les titulaires des diplômes d'animateurs ou d'initiateurs délivrés par la FFME , selon les cas et à condition qu'ils présentent leur diplôme aux membres de la commission départementale d'agrément, sont dispensés du test physique mais doivent passer un **entretien**

Qualification des intervenants bénévoles en escalade : agrément

1. son niveau d'habileté dans l'activité :

Maîtrise des gestes et aptitudes physiques démontrant d'une pratique personnelle régulière, soit :

- savoir s'équiper, s'assurer, grimper en tête (une voie cotée 5), descendre en rappel ;
- savoir équiper une moulinette, un rappel doublé avec une assurance en moulinette.

2. sa maîtrise des conditions sécuritaires de la pratique :

Il s'agit de vérifier que l'intervenant maîtrise la sécurité passive et active, qu'il ait une bonne connaissance de l'environnement et du plan de sécurité à tenir en cas d'accident…

Il doit :

- s'engager à préparer le matériel et équiper les voies avant le début de l'activité ;
- connaître la place de l'adulte au bas des voies, prêt à intervenir auprès des élèves qui assurent ;
- savoir donner des consignes claires et expliquer les gestes techniques précis pour l'assurance ;
- disposer d'un téléphone portable ou connaître le lieu et le numéro du poste téléphonique situé à proximité.

3. sa faculté de régler les problèmes matériels inhérents à la pratique :

qu'il vérifie systématiquement l'état du matériel : cordes, baudriers.

Qu'il soit apte à vérifier rapidement dans le groupe :

- l'équipement des élèves ;
- l'encordement , l'amarrage (noeud en 8 ; noeud de chaise, etc…)

Présenter le Diplôme ou Participer à la formation et/ou passer le test d'agrément :

Fait à…… le…….

Signature

* durée de validité du diplôme : **5 ans**

Titre :

Date d'obtention :

Toute personne apportant une aide à l'enseignement (encadrement d'un groupe d'enfants) est soumise à un agrément. Cet agrément ne concerne pas l'aide à l'organisation (habillage, installation matérielle, prise de performances, etc.), dans ce cas l'autorisation du directeur d'école suffit.

Dans le cadre des sorties scolaires une formation préalable est nécessaire.

Le demandeur doit être volontaire pour participer à l'encadrement de l'activité sous la responsabilité de l'enseignant.
Il doit avoir pris connaissance du projet pédagogique conduit à propos de l'activité avant la première séance.

La gestion de la sécurité des élèves.(Circulaire du 16/10/2004)
Le professeur « doit agir en bon père de famille » Bo n°11 du 9/03/94.

Sécurité PHYSIQUE et PSYCHIQUE !

1°) Proscrire les configurations dangereuses :

•Configuration spatiale et matérielle : Ligne d'arrivée proche du mur, sans distance de sécurité, sol glissant, cerceau au sol, ballon seul sur un espace d'évolution, zone d'évolution des groupes trop proches, absence de tapis de réception…
• Et bien sûr, vérifier au préalable la vétusté des installations, en regardant soi même et en demandant le formulaire de l'observatoire national de la sécurité des établissements.
•Configuration des groupes : Les groupes doivent être fonctionnels

2°) Le traitement optimal de la difficulté de la tâche.

Donner des buts difficiles mais réalistes, est une condition essentielle de l'apprentissage, mais des buts trop élevés peuvent être très préjudiciables. (physiques et psys)

3°) La précision des règles de fonctionnement du groupe dans l'espace et le temps

Les sites et modalités de pratique de l'escalade en Primaire

Pas d'escalade en tête à l'école
Doubler les points d'ancrage, y compris sur S.A.E.

La pratique sur les voies de plusieurs longueurs est interdite.

La pratique sur un site non homologué F.F.M.E. et qui n'a pas été agréé par l'Inspecteur d'Académie, Directeur des Services Départementaux, est interdite.

Le maire de la commune sur lequel se trouve le site d'escalade doit le faire **homologuer**, (commission de sécurité) et **agréer** (IA,SD).

2 types de conventions différentes !!!!! régissent les règles d'utilisation:
- entre la collectivité territoriale, le propriétaire du site et la F.F.M.E
- entre le représentant de la collectivité territoriale, le directeur de l'école, l'inspecteur de l'éducation nationale, et l'inspecteur d'académie.

Les équipements :
La lettre du ministre n°01-037 du 6 septembre 2001 demande aux enseignants de se montrer particulièrement vigilants à l'état des E.P.I. (équipements de protection individuelle) utilisés (cordes, harnais, mousquetons, etc…) et de tenir un registre d'entretien
Dans le cadre d'escalade en plein air, le port du casque est obligatoire depuis juillet 2002. Il est recommandé sur S.A.E.

Le baudrier :
Le baudrier à bretelles est plus sécurisant que le cuissard en cas de retournement.
Bien le serrer à la taille et non aux cuisses.
Sur le baudrier, le noeud d'encordement doit être proche du point d'attache.

Les cordes :
Elle s'use même si elle n'est pas utilisée.
Eviter d'entreposer les cordes dans des endroits humides.

Samuel.perrier@unice.fr
wwwsamperrier.com

OBJECTIFS appliqués aux CP-CE1

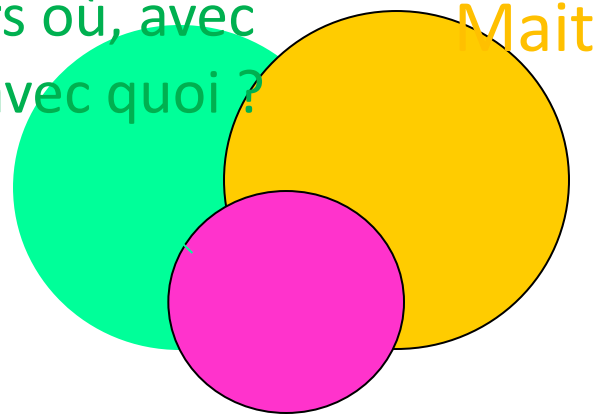
-De la motricité tractée à la poussée des pieds. Equilibre recherché avec les membres inf.
-Saisir et utiliser des prises (mains et pieds)
-Se familiariser avec la hauteur.
-Désescalader
-Travailler la préhension diversifiée des prises
-Faire perdre l'appréhension de la hauteur

-Construire des **routines** indispensables pour les prochains cycles escalade : échauffement, mis place, gestion espaces, travail en groupe, observation, rangement, communication.

Prise d'info : vers où, avec qui, comment, avec quoi ?
De A vers B.

Réaliser des actions motrices

Maitrise de ses émotions



Sécurité : désescalade, intensité modérée, chutes, matériel, aménagements, tps de pratique…

Quelques conditions :

Prises mains crochetantes et adaptées à la taille des enfants.

Espacement des prises mains = un avant bras d'adulte.

Pas de gros dévers au départ : chute interdite !

Prises pieds travaillées : pas de chaussons !

Chauffage !

Volumes !! taille des enfants !!!

Des thèmes prioritaires :

Travailler à 2
Aider son camarade, ne pas rester dessous
Accès aux contenus par le jeu en coopération
Vocabulaire simplifié
Passage par l'imaginaire
Donner le temps aux enfants : le plafond n'est pas un but !
Ménager les petits doigts et bras !!

ECHAUFFEMENT (entrée dans l'activité):

GENERAL

-Une phase de course lente pour mettre en action le système cardio-pulmonaire.

-Quadrupédie
-Sauts

Utiliser et revoir le vocabulaire dont on va se servir !!!

SPECIFIQUE

-Préhension pieds au sol : couleur des prises, couleur des supports, forme des prises…

-Se suspendre en…crochetant une main, un pieds, levant un talon, une jambe, tendant les bras, prenant une prise hauteur des yeux, de la tête

-Les traversées se justifiant mieux à l'échauffement car moins fatigantes musculairement : toucher son voisin, la prise, le + de prise en gardant la main droite sur le mur. (toucher, attraper, tirer)

-Assouplissements, doigts

-Jeux collectifs : 1,2,3 soleil; petit poucet, loup, chat perché, la statue…

SITUATIONS Niveau CP CE1

Touche-Touche

s1	Objectif	But	Critères de réussite	Critères de réalisation	Remédiation
	Equilibre sur 3 appuis. Choisir ses prises pieds Identifier les prises proches/éloignées.	Toucher le plus grand nombre de prises avec sa main libre. Réaliser l'exercice sur chaque zone. Garder sa main sur la prise repère.	Cumuler le plus de prises possibles	Mobilité de la tête et du regard. Dégager son bassin du mur. Positions acrobatiques pour accéder aux prises éloignées.	Taille des prises repères sur chaque zone. Prises pieds. Temps Essais Changement de main possible ou non. Toucher, attraper. Avec les pieds, les mains

Clochette

s2	Objectif	But	Critères de réussite	Critères de réalisation	Remédiation
	Saisir les prises pour monter et descendre, choisir ses placements de pieds pour libérer une main. Identifier un parcours A vers B.	Aller faire sonner les clochettes placées dans chaque zone.	Réussir à faire sonner la cloche puis désescalader.	Choisir les bonnes prises, libérer une main en gardant l'équilibre, se rappeler des prises choisies en montant.	Zone de départ, prise de départ… Posture de départ. Faire sonner avec le pied.

Samuel.perrier@unice.fr
wwwsamperrier.com

SITUATIONS Niveau CP CE1

s3	Objectif	But	Critères de réussite	Critères de réalisation	Remédiation
	Travailler l'orientation des équilibres successifs pour « grimper vers »… Déplacements orientés.	Toucher la prise 1, puis la prise 2, puis la 3…et revenir au départ. 1 point par prise	Le + de point possible, pas de chute.	Orienter les appuis, préhensions orientées. Choix des prises / orientation de la trajectoire	Augmenter la quantité de prises, éloigner les prises à toucher de celles sur lesquelles l'enfant va s'accrocher.
		L'addition			
S 4	Appréhension Diminuer les préhensions de main. Découverte des dégaines	Récupérer les dégaines posées sur les prises sans les faire tomber	En ramener plus que l'équipe adverse.	Choix des zones en fonction de son niveau. Lâcher une main pour récupérer la dégaine.	Faire poser par une équipe, ramasser par une autre. Dans les plaquettes.
		La cueillette miraculeuse			
S 6	Construire des nouveaux équilibres en action. Se décoller du mur.	En partant d'une prise « départ », aller se mettre tout entier dans une zone délimitée à la craie.	Pas d'appuis hors de la zone décrite.	Placer ses mains et ses pieds dans des situations inconfortables mais construite autour d'un équilibre.	Faire une cible type « tir à l'arc » pour diminuer la zone couverte. Revenir au départ ou aller à une autre prise.
	Dedans ou dehors ?				
S 7	Pousser efficacement sur ses appuis. Choisir les prises mains et les valoriser.	Récupérer une dégaine en touchant le moins de prises possibles.	Moins de prise que son camarade	Choisir et garder les prises en main en progressant avec les appuis.	Par 2, par équipe, en traversée, en montée, ensemble avec des couloirs différents.
		A la recherche de l'Edelweiss			

www.sampernet.com

SITUATIONS Niveau CP CE1

s8	Objectif	But	Critères de réussite	Critères de réalisation	Remédiation
	Décoller le bassin de la paroi. Equilibre Préhensions variées Identifier les bonnes prises	Passer au dessus de son camarade plaqué contre la paroi dans un sens puis dans l'autre.	Passer er repasser sans tomber.	Mettre de l'espace entre son corps et la paroi.	A 3. En relais Au dessous du camarade Celui qui ne bouge pas peut enlever des appuis ou non pour faciliter le passage.
S 9	Observer pour refaire. Identifier la pose des pieds et des mains.	Refaire la position de son camarade immobilisé en statue sur le mur pendant 5 secondes.	maintenue.	servation et maitrise de ses postures.	Avec des consignes Dans un temps imparti A partir d'une prise En réalisant un parcours avant
S 10	les prises favorables. Tenter des positions et équilibres précaires	Faire ce que Jacques à dit sans tomber.	Passer d'une posture à une autre en respectant les consignes sans tomber.	Être capable d'enlever des mains, des pieds ou de se reculer sur le mur sans chute.	Se tromper de demande. Accélérer Zones obligatoires Changer de zone
S 11	Tenir sur des prises Charger les appuis pour transférer le poids du corps.	lâcher les prises les unes après les autres. 1 prise = 1 point 2 prises = 2 points	Ne pas chuter, marquer le plus de points.	Trouver des postures inhabituelles efficaces.	Cotation Choix des prises Enfants qui choisissent les prises.

Dessus dessous.

La statue

Jacques à dit

L'équilibriste.

LA PHOTOCOPIE : Reproduire le déplacement d'un partenaire.

L'ADDITION : Reproduire le mouvement réalisé précédemment, ajouter un mouvement supplémentaire, pour construire la plus longue traversée possible et la plus variée possible.

PARTITION : Montrer à l'avance toutes les prises que l'on pense pouvoir utiliser.

LA COURSE AUX TRESORS : Ramasser le plus grand nombre d'objets posés sur le parcours

LA PHRASE CACHEE : Reconstituer la phrase.
Aller lire les mots écrits sur les étiquettes accrochées sur le parcours, les mémoriser.

L'ECUREUIL : L'écureuil devra réaliser la traversée en essayant de déposer ses graines (mousquetons) sur la dégaine qui lui rapportera le plus de points possibles.

LE RELAIS VERTICAL : Sous forme de relais, aller toucher le plus rapidement possible, le foulard de la couleur de son équipe.

RALENTI – ACCELERE : Maîtriser son rythme d'escalade : vite ou lent

GRIMPER EN MOULINETTE :
Le grimpeur monte en respectant les prises de la voie. Assureur : Au fil de l'ascension du grimpeur, l'assureur avale la corde, tout en restant à distance.

L'ASCENSEUR : Ramasser le plus possible de dégaines au pied du mur et les accrocher au point d'ancrage en 1 minute.

LA REPETITION : Répéter un passage toujours de la même façon.

PRISES TOUCHEES, PRISES TENUES : Réaliser la voie en utilisant obligatoirement les prises touchées.

- «Grimper, mode d'emploi de l'escalade dans les villes» J. GODOFFE FFME/MJS 1992
- «Analyse des stratégies visuelles et motrices en escalade» C. DUPUIS, H. RIPOLL Science et motricité n°7, 1989
- «Actes du colloque ENSA de Chamonix» sous la direction de C. DUPUIS Edition Actio 1991
- «Grimper» FERRAND, LEMOINE, EDLINGER Arthaud, 1987
- «Pratique de l'escalade» SAMONON, VIGIER Vigot, 1989
- «L'escalade, partager une passion» T. VIENS Amphora, 1991
- Revue EP.S n°240, 270, 267, 266, 206, 276, 278
-Les programmes d'accompagnement du lycée.
-Handicap FTT et UFRSTAPS de Nice
-http://www.education.gouv.fr/bo/2008/hs3/programme_CP_CE1.htm
-Les enquête sur les accidents en EPS Gravier & coll (Revue EPS n°261, 1996)
- Escalade : un exemple de programme Vedel (Revue EPS n° 261, 1996)
-Une représentation du risque Bort (Revue EPS n° 254, 1995)
- Le risque en toute sécurité Martinet (Revue EPS n° 255, 1995)
-Points de vue sur la prise de risque (Le guide de l'enseignant, 1995)
- Le traitement juridique des accidents d'EPS Mestejanot (Revue EPS n° 251, 1995)
- Risque préférentiel, risque perçu et prise de risque Delignières (1993)
-L'éducation à la sécurité Eisenbeis & Touchard (1995)
-Escalade, traitement didactique de la sécurité (Revue EPS n° 221, 1990)
- L'éducation en et par l'EPS : l'escalade (Revue EPS n° 238, 1992)
-A propos de l'éducation à la sécurité Delignières (Revue EPS n° 255, 1995)
-La sécurité par l'EPS Lagarrigue (Revue EPS n° 256, 1995)
- Risque & Sécurité – Approche pédagogique de la sécurité en EPS Alain Derlon (Revue EPS Dossier EPS n° 46)
- Le risque en toute sécurité, MARTINET (P.-H.), Revue ERS n' 255, sept.-oct, 1995.
-Risque et prudence , BRIHAT (D.), PUF, 1996.
- Sécurité & EPS - CM Ecrit 2 CAPEPS – 2004 / 2005 E. Divay & L Visioli